

# POWER PLAYER

No 1/93  
Hinta 5,-

**GAME BOY**

**SUPER MARIO LAND II  
PRINCE OF PERSIA  
MICKEY MOUSE**



**SUPER NINTENDO**

**SUPER MARIO KART  
BLAZING SKIES  
STREET FIGHTER II  
DRAGON'S LAIR  
SMASH TV**

**Nintendo**

**WIZARDS AND  
WARRIORS III  
MEGA MAN IV**



## SUPER MARIO LAND 2 Golden Coins™

©1992 Nintendo

**KAIKKEIN PARAS GAME BOY-PELI?**

Mario on palannut vihdoin uuteen Game Boy-seikkailuun. On kulunut pitkä aika siitä kun Super Mario Land julkaistiin. Niinpä Mario on oppinut koko joukon uusia temppuja. Tämä on ensimmäinen kerta, kun hänen tehtävänsä ei ole löytää prinsessaa, vaan etsiä sen sijaan kuusi kultaista kolikkoa. Mutta saadakseen nämä käsiinsä hänen pitää luonnollisesti selvyttää monta hankalaa rataa ja tietysti kuusi hankalaa pomoa. Kun Mariolla on lopulta kaikki kolikot kasassa, hän pääsee aukaisemaan portin pimeyden linnnaan ja voittamaan ilkeän loppupomon.



Kun Mario on löytänyt kolikot, linnanportti aukeaa.



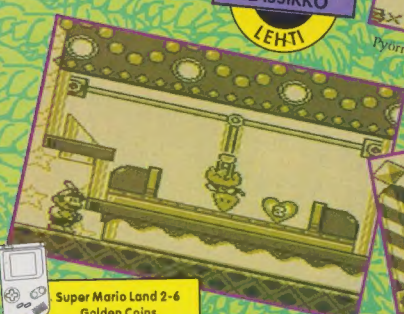
Kotiapom.



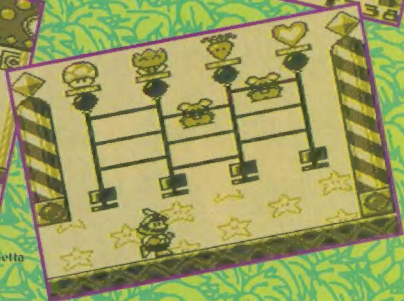
Mario on oppinut monia uusia asioita sitten viime GameBoy-pelin. Nyt hän osaa lentää, heittää tulipalloja ja tehdä pyörrehyppyn. Aivan niin kuin SNES-pelissä Super Mario World siis. Pelissä on myös paristomuleti, joten näet kuinka monta uloskäyntiä olet löytänyt. Tämäkin on yhteistä SMW-pelin kanssa.



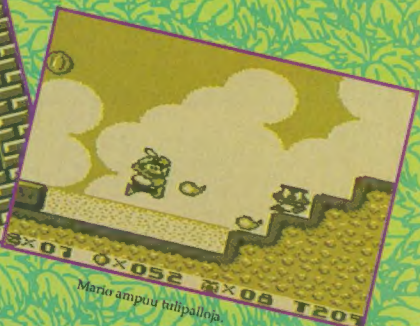
Pyörrehyppy



Kaksi bonushuonetta



Super Mario Land 2-6 Golden Coins	
Nintendo	
PELITYYPPI	PELAAJIA
seikkailu	1
BATTERIMUISTI	SALASANA
Ei	Ei, paristomuisti
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT. VAIKEA



Mario ampuu tulipallin.

## MACRO ZONE

Kun Mario tulee tälle jättialueelle, hän huomaa, että kaikki ympärillä on paljon suurempaa. Vai onko Mario ehkä muuttunut pieneksi?



## TREE ZONE

Kun putkimiehemme on selvittänyt sienitalon, hänen on syytä tulla puualueelle. Täällä ei ole turhan vaikeita ratoja ja loppupomokin on melko helppo nujertaa.



	0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA & AÄNI						4.5
PELATTAVUUS						4.5
HAASTE						4.5
VIIHDE						4.8

## TOIMITUKSEN ARVIO

Super Mario Land 2 ON kaikkein paras Game Boyn peli, mitä on julkaistu. Useimmat ideat pelissä ovat ihan uusia ja toisinaan myös pelikentät ovat kaukana niistä mihin olemme Mario-peleissä tottuneet. Tähän voi olla syynä se, että Shigeru Miyamoto (joka on ollut tekemässä kaikkia aiempia Mario-pelejä) ei ollut tässä projektissa mukana. Super Mario Land 2 on lyömätön GB-peli. Siis kyseessä on huippupeli ja klassikko. Ilman epäilyksiä!

## SPACE ZONE

Päästäkseen avaruusalueelle Marion täytyy ensin selvittää rata, joka on virtahopatsaan alapuolella. Ennen pitkää hän pukee päälleen avaruuspuvun ja pääsee loikkimaan ympäriinsä tähtien joukossa.



## SIENITALO

Täällä Mario aloittaa toisen Game Boy-seikkailunsa.

## PUMPKIN ZONE

Nyt peli alkaa käydä hankalaksi. Kurpitsamaassa on paljon katoavia tiliä ja mielenkiintoisia kummituksia.



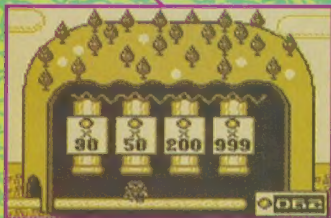
## PIMEYDEN LINNA

Mario ei pääse tähän loppulinnaan ennen kuin hän on voittanut kuusi pomoa ja löytänyt kaikki kuusi kolikkoa.



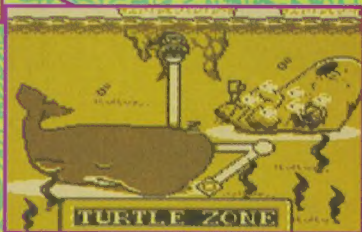
## MARIO ZONE

Täällä Mario reissaa ympäri valtaisaa nukkea, joka näyttää omituisella tavalla kovin tutulta.



## MONEY ZONE

Kun saa kerättyä tarpeeksi paljon kolikoita, Mario voi saada täältä hienoja palkkioita.



## TURTLE ZONE

Kilpikonnien maassa voi törmätä uponneeseen sukellusveneeseen ja nukkuaan valaaseen. Loppupomo on suuri kahdeksanlonkeroinen mustekala.

# WIZARDS & WARRIORS III™

3.3	3.0	3.5	3.4
GRAFIikka & AANI	PELATA VUUS	HAASTE	VIHDE

*Kuros on palannut!*

Wizards & Warriors III	
Acclaim	
ILMESTYY	PELAAJIA
Joulukuu	1
PELITYYPPI	SALASANA
Seikkailu	Ei
VAIKEUSASTE	
HELPPO	HEIKIT
	VAIKEA



Kun Kuros voitti ilkeän taikuri Malkilin miekkansa Ironswordin avulla, hän uskoi ongelmiansa olevan lopultakin ohi. Mutta nyt on yllättäen aivan uudet maagiset voimat vieneet Kurosin haarniskan ja imee ne pois hänen muistinsa. Vain pieniä muistinsirpaleita on tallella ja näistä voidaan päätellä, että sankari on nyt kaupungissa nimeltä Piedup. Ilman haarniskaa on vaikeaa selviytyä, mutta miekkansa kanssa hän aikoo taistella viimeiseen veritippaan asti.

Acclaim ja Rare ovat lyöneet päänsä yhteen tehdäkseen uuden seikkailun sankarillemme Kurosille. Tä-

lä kertaa hän ei vain osaa lyödä miekallaan, vaan hän oppii myös matkan varrella käyttämään maagisia voimia. Pelissä on tietysti paljon suoraa toimintaa, mutta täytyy käyttää myös järkoään ja löytää tärkeät esineet kätköpaikoistaan, että tässä pääsisit eteenpäin. Pelin kolmososassa on enemmän maailmoja tutkittavana kuin edellisissä. Kun olet selvittänyt yhden maailman, et voi olla varma etteikö sinne joutuisi vielä palaamaan. Tietyt esineet eivät nimittäin ole vielä paikallaan ensimmäisellä visiitillä. Välillä sinun pitää löytää tai tehdä toisia asioita ennen kuin esineet ilmestyvät esille.

Monja esineitä.



Kuros heilauttaa miekkaansa.



LIFE EVIL 000120



Erään talon sisällä.

## TOIMITUKSEN ARVIO

Wizards & Warriors III on tämän Kuros-sarjan paras peli. Peli-idea on hiukan muuttunut edellisestä ja kyseessä ei ole enää tyyppillinen seikkailupeli. Mutta eiköhän tämä riitä tästä aiheesta. Ei mitään Mega Man-ilmiotä Kuros-sarjaan, kiitos!

GRAFIKKA & ÄÄNI	3.9
PELATTAVUUS	2.8
HAASTE	3.2
VIIHDE	3.0

SUPER NINTENDO	
<b>Blazing Skies</b>	
Namco	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Lentopeli	1
WATERMUISTI	SALASANA
Ei	Kyllä
VAIKEUSASTE	
HELPPO	VAIKEA

# BLAZING SKIES

## VAIKEASTI HALLITTAVAT LENTOKONEET

Eletään vuotta 1918 ja ensimmäinen maailmansota raivoaa Euroopassa. Sinä ohjaat viittä rolokeaa lentäjää, joiden täytyy selviytää 20 komennusta, että he lopulta pääsisivät mittelemaan tai tojaan Punaista Paronia vastaan ja voittamaan Saksan Luftwaffen.

Tehtäviä on kolmea eri tyyppiä.

### PARTIOLENNOT

Partioit tietyllä alueella ja ammut alas tai säikytät pois kaikki vihollisen koneet.

### POMMITUS

Saat nähdä valokuvan maalialueesta ja sitten sinut lähetetään pudottamaan tuhoa tuottava lastisi. Saat kaksi mahdollisuutta osua kohteeseen.

### AIR TO GROUND HYÖKKÄYS

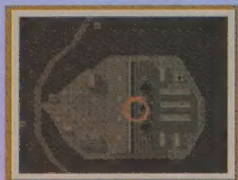
Sinulla on kaksi mahdollisuutta osua ilmasta maassa oleviin kohteisiisi.

### TOIMITUKSEN ARVIO

Blazing Skies näyttää hauskalta peililtä. Mutta valitettavasti koneiden ohjaaminen on niin kömpelää, että pelaaminen ei tunnu kovin mukavalta. Tuntuu myös kiusalliselta, ettei pommitus- tai maahyökkäyksissä voi kääntyä takaisin, vaikka ei ole osunut kohteeseen. Peli olisi voinut olla todella hieno, jos olisi tehty töitä muunkin kuin upean grafiikan kanssa.



Paranna lentäjäsi kykyjä.



Valokuva maalikohteesta.



Vaurioitunut lentokone.



Tehtävä on suoritettu.

### PILOTIT

Voit valita viidestä eri pilotista kuhinkin uuteen tehtävään. Näiden ominaisuudet määritellään neljällä asteikolla, joihin voit vaikuttaa selvitettyäsi tehtävän. Kun lentäjä selviää vaikean haasteen, hän saa palkinnoksi mitalin.

#### Marcel LeBlanc

Marcel jätti kotinsa Kanadassa lentäköseen Englannin puolesta. Hän on taitava lentäjä, joka osaa käsitellä useimpia koneita.



#### Sean Maloney

Sean on syntynyt Irlannissa ja hän lähti Englantiin tehdäkseen mekaanikon töitä. Hän osaa helpposti korjata vaurioituneet koneet.



#### John Hargreaves

John oli aineenmääränsä englantilaisessa tehtaassa, mutta kun hän sai tilaisuuden ryhtyä lentäjäksi, hän tarttui siihen heti. Hän pärjää kaikkein hankalimpien koneiden kanssa.



#### Charlie Dexter

Charlie on syntynyt lentämään. Kaikilla muilla piloteilla on jokin opittava häneltä.



#### Lawrence Wolfe

Lawrence tunnetaan parhaiten tarkkuudestaan koneen konekäärin kanssa. Viholliset jotka saavat hänet lähemmäksi, eivät tee suuria tulovaurioita suunnitelmia.



# STREET FIGHTER II

<b>Street Fighter II -</b> The World Warrior		
Capcom		
PELITYYPPI	Helmi- kuv	PELAAJIA 1-2 yhtä aikaa
Beat'em up		
PATTERIMUISTI	TALASANA	
EI	EI	
VAIKKEUSASTE		
HELPPO	KESKIT.	VAIKEA

0	1	2	3	4	5	
						GRAFIikka & AANI 4.5
						PELATTAVUUS 4.7
						HAASTE 4.3
						VIIHDE 4.8

**Voiko mjakointi olla näin hauskaa?**

Maailman 12 pahinta katutappelijaa ovat ryhtyneet kampaan maailmanmestaruudesta. Tutustu Keniin ja hänen murhaavaan Dragon Punchiinsa, tapaa Dhalsim ja tämän Yoga Flame, ja kuule kaulasi rusahtavan, kun Zangief asettuu sinua vastaan. Tai ehkä haluat tulla grillatuksi Blankan sähköshokkien avulla ja saada maistiaiset sähkötuolista. Jos tästä pelistä pitää yhtä paljon kuin asianharrastajat ympäri maailmaa ovat pitäneet, niin tilanteet tulevat varmasti vastaan ennemmin tai myöhemmin.



## OPI HALLITSEMAAN STREET FIGHTER II

Jos haluat oppia eri pelihahmojen kaikki potkut, lyönnit ja erikoishyökkäykset, olet kovan tehtävän edessä. Tässä on nimittäin niin monta hahmoa, joilla jokaisella on useita



eri hyökkäystapoja. Ruy ja Ken ovat tasavahvoja hahmoja, joilla sinun on kaikkien helpoin aloittaa perehtyminen pelaamiseen. Guile on monien kolikkoautomaatin pelaajien suosikkihahmo ja hänen erikoishyökkäyksensä onkin tehokas. Tässä pelissä on kaikkiaan enemmän liikkeitä kuin aikaisemmissa taistelupeleissä. Ja grafiikka on uskomattoman hieno.

## MEGAJULISTE LEHDEN KESKELLÄ

Että lukijat saisivat todellista tuntea tämän pelin maailmaan, tarjoamme lehden keskiaukeamalla kaksipuolisen Street Fighter II -julisteen! Juliste tulee lehden mukana sekä tilaajille että irtonumeron ostajille. Jos haluat molemmat puolet seinälle, joudut ostamaan itsellesi toisen lehden.

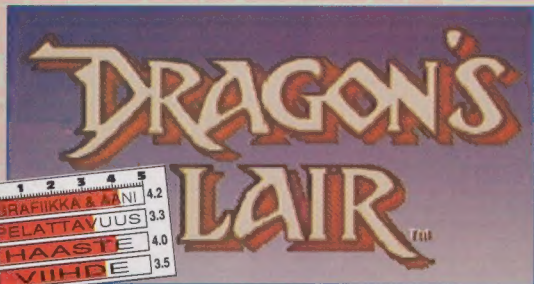
**STREET  
FIGHTER II  
MEGA-  
POSTERI  
LÖYTYY  
KESKI-  
AUKEA-  
MALTA**

## TOIMITUKSEN ARVIO

Voi pyhä isä! Oletko ajatellut, että Final Fight on komein tappelupeli mitä olet nähnyt? Unohta koko juttu. Street Fighter II on suurin ja kaunein. Sillä annetaan väistämättä Nintendo-lehden kunniamaininnat Huippupeli ja Klassikko. Grafiikka on todella hieno ja pelituntuma erinomainen. Vaikeusasteita on suuri määrä. Level 0 antaa ensikertalaiselle mahdollisuuden selvittää turnaus, mutta jos haluat pärjätä Levelillä 7, sinun täytyy opetella, treenata sekä harjoitella.

Mutta se käy luonnostaan, sillä pelistä ei pääse irti! Viikaisemalla kaveriesi vasempaa peukaloo voit erottaa ne joilla Street Fighter II on kotona, sillä tuntikausien pelaaminen jättää jälkensä. Yksi parhaista hahmoista on Ruy, siltä ainakin tällä hetkellä tuntuu. Hän osaa tehdä vähän kaikkea ja Dragon Punch on erityisen tehokas isku, samoin kuin tulipallo ja pyörremyrsky potku. Ja Kenillä on tietysti samat ominaisuudet.





SUPER NINTENDO

Dragon's Lair	
Elite	
PELITYYPPI	Helmi-kuu PELAAJIA
Seikkailu	1 tai 2
PATTERIJUISTI	SALASANA
Ei	Kyllä
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT.

# Dirk Daringin kolmas seikkailu



Julma lohikäärme Singe on otanut kauniin Daphnen vangikseen. Dirk Daring lähtee urheasti pelastamaan häntä. Historia saa luvan toistaa itseään tässä kolmannessa Dragon's Lair -pelissä. Pelin idea on hyvin lähellä aikai-

sempia NES- ja Game Boy-pelöjä, mutta tällä kertaa Elite on onnistunut peliohjaimien käytössä paremmin kuin ennen. Valitettavasti muut seikat jäivät toivomisen varaa.

Dirk pannaan tavalliseen tapaan loikkimaan ympäri mutkikkaita ratoja ja kampailemaan lohikäärmeiden, käärmeiden ja muiden vihollisten kanssa. Dirkillä on käytössään miekka, mutta se on painava, eikä hän ole erityisen taitava miekkamies. Sen vuoksi täytyy oppia täsmällinen ajoitus miekan heilutuksessa. Muita aseita kannattaa myös kerätä mahdollisimman paljon. Yksi pieni virhe voi olla jo kohtalokas tässä haastavassa pelissä.

### RATA 1

Kulje suorinta tietä eteenpäin, ellei halua kerätä jotain erityistä alhaalta. Varo tynnyriä, joka tulee vierien kohti ja pidä huolta, että saat viimeisen vihollisen säikäytettyä mahdollisimman nopeasti.

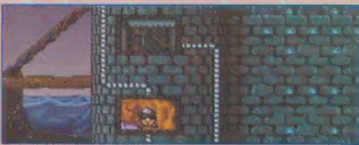
### RATA 2

Täällä on syytä mennä ensin ylös ja oikealle ja sitten takaisin vasemmalle loppuun asti. Lähellä radan loppua kohtaat kuplia, joihin täytyy pistellä reikiä.



### RATA 3

Kolmannella radalla on kaksi eri uloskäyntiä. Ylempi johtaa takaisin ykkösradalle ja alimmalla tasolla oleva johtaa sinut radalle 4. Neljännen radan jälkeen kohtaat ensimmäisen pomon. Hän on suuri ja vaikea vastus, joten pomosta selviää vasta riittävän harjoittelun jälkeen.



### TOIMITUKSEN ARVIO

Välillä ihmettyttää miksi Elite näkee vaivaa tehdäkseni näitä pelejä Dirk Daringin seikkailuista. Kolikkopeli Dragon's Lair oli aikanaan uutta luova ja jännittävä. Mutta mitä annettavaa tällä enää on? Sääli sanoa, mutta SNES-peli Dragon's Lair ei ole ainutlaatuinen millään tavalla. Aivan kuten aiemmissa peleissä, on tässäkin vaikea päästä eteenpäin, myös työläästi opeteltavan ohjauksen ansiosta. Dragon's Lair sopii pelihirmuille, jotka selviävät muista seikkailuista sidotuin silmin, kädet selän takana, ohjaten jaloillaan.

# MEGA MAN 4

**UUSI TOHTORI ROISTONA?**

© Capcom 1991  
© Capcom U.S.A., Inc. 1991

4.5	3.9	4.0	4.3
GRAFIKKA & ÄÄNI	PELATTAVUUS	HAASTE	VIHDE



## Merkkillistä

Alkavatko Capcomin ideat käydä ohueen? Pelissä Mega Man 4 on osa pomoista japanilaisten lasten keksimiä. He ovat saaneet lähettää piirroksia ja ehdotuksia Capcomille. Uusimmassa pelissä Mega Man 5, joka on jo ilmestynyt USA:ssa, kaikki robotit ovat lasten keksimiä. Aika mjelenkiintoista, vai mitä?

Tohtori Wily on tullut nujerretuksi kolme kertaa ja nyt hän tuntuu kadonneen kokonaan kuvasta. Mutta ei kannata uskoa, että pieni sininen robotisankarimme voisi ottaa rennosti. Nyt on nimittäin toinen hullu tiedemies rakentanut kahdeksan robottia käymään Mega Manin kimppuun. Hänen nimensä on tohtori Cossack ja hänellä on myös linna, joka vilisee kaameita robotteja. Mutta Mega Man ei säikähdä helposti. Hän lähtee tietysti heti neljanteen kamppailuun roboti-ilkimyksiä vastaan.



Mega Man IV		
Capcom		
ILMESTYY	PELAAJIA	
Joulukuu	1	
PELITYYPPI	SALASANA	
Seikkailu	Kyllä	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	RESKIT	VAIKEA

## UUSIA ASEITA JA APULAISIA

Selviittääkseen kaikki radat ja voittaakseen jokaisen pulmallisen robottipomon täytyy Mega Manin saada apua. Hänen tukseen tulee sekä uskollinen kotiraushetki että myös uusi mekaaninen kaveri nimeltä Fliptop. Hän ilmestyy esillä monissa paikoissa ja antaa sankarillemme erilaisia bonusesineitä. Mega Man on saanut myös uuden aseensa nimeltään Mega Buster, jonka hän voi ladata ja sitten yksinkertaisesti mossauttaa robotivihollisia.



Mega Mania auttava Fliptop.

## ROBOTTIEN NUJERTAMINEN

Kuten sarjan toisessa ja kolmannessa jaksossa, täytyy Mega Manin jälleen selvittää kahdeksan robottipomoa ennen kuin hän pääsee linnan ja alkaa etsiä tohtoria. Koita eri aseita eri pomoja vastaan, niin saat pian tietää missä järjestyksessä radat kannattaa selvittää.

### Ring Man



Rengasmiehen radalla kohtaat tasan teitä, jotka katoavat kun astut niiden päälle, maaliin hakeutuvia ammuksia, valtaisia virtahepoja ja paljon muuta. Ring Man itse heittää sinua kohti hengenvaarallisen rengasaseen. Hyppää sen yli ja käy kimppuun.

### Dive Man



Mega Manin uusi apuväline Wire löytyy tältä radalta. Pudottaudu aukkoon heti toisen jättikalan jälkeen niin löydät sen. Varo Dive Manin vaarallisia torpedohyökkäyksiä, kun kohtaat tämän radan pomon.

### Toad Man



Samurakkomiehen radan alussa tuulee ja sataa rankasti, mikä tekee Mega Manin etenemisen vaikeaksi. Uhkaavat pommietanat ja viemärirotat tekevät kulkua vielä ahtaammaksi, joten ei ole kovinkaan yksinkertaista päästä Toad Manin luokse.



Tältä sankarimme näytti ennen kuin hänestä tuli Mega Man

### Bright Man



Tämän valopään kanssa ei ole suuria hankaluuksia, jos asiat tekee oikein. Kun olet selvinnyt radan loppuun ja ryhdyt kamppailuun pomon kanssa, sinun täytyy tykittää täysinä ihan koko ajan. Jos huilaat vähän, Bright Man käynnistää sadehyökkäyksensä ja olet pulassa.

### Skull Man



Kesellä pääkallomiehen rataa voit mennä joko oikealle tai suoraan ylös. Oikealta löytyy useita voimabonusia, joista voi olla hyötyä taistelussa Skull Mania vastaan. Jos menet suoraan ylös, menetät nämä, mutta reitti on toisaalta yksinkertaisempi.

### Dust Man



Tällä radalla viholliset eivät ole suurin ongelma, vaan lattiassa olevat piikit ja katosta ilmestyvä jättipylvä, joka helposti litistää sinut lattiaan. Vältä Pölymiehen hyökkäyksiä samalla kun lataat Mega Busteria. Kun hän lopettaa ammuskelun, on sinun vuoro hyökätä.

### Drill Man



Poramiehen rata on yksi pelin vaikeimmista, mutta se on pakko selvittää, että saa haltuunsa Rush Jetin. Kun onnistut pääsemään Drill Manin luokse, on syytä hypellä ympäröivästä kun hän on alhaalla ja kavaa maata. Pippuroi pomo vasta kun hän tulee esille.

### Pharaoh Man



Tulikuumassa autiomaassa on juoksuhiikkaa ja jos ehdit vajota syväle, ei ole konstia nousta enää. Kauimmaisena oikealla autiomaassa on yllätys. Faaraomies on nopea ja hänen aseensa on tehokas, joten sinun täytyy olla vikkelä, kun pääset niin pitkälle.

*Kun olet selvinnyt kaikista näistä pomoista, pääset tohtori Cossackin linnan. Kun olet säilytellyt vielä muutamia robotteja, kohtaat Cossackin. Sitten kun vihdoin selviät hänestäkin, tulee esiin todelliset aivot koko robottiarmeijan takana. Saatat tunteakin tämän hahmon...*

### TOIMITUKSEN ARVIO

Jos sinulla on aikaisemmat Mega Man-pelit, niin varmasti haluat selvittää tämänkin. Ellet ole perehtynyt sarjan peleihin, niin tämä on niistä paras ja siksi luonnollinen valinta. Capcom on onnistunut jälleen tekemään mainion pelin ja tälle annetaan kunniamaininta Huippupeli. Kuinka pitkään Capcom voi vielä jatkaa sarjaa? Tiedämme vain, että viides peli on näinä hetkinä valmis ja uusi Game Boyn peli on myös tulossa. Sääli, mutta SNES-pelistä ei ole vielä tietoa.

# MARIO-JENGI

Mario, Luigi ja Yoshi ajavat Go-Kart-autoilla kilpaa ja kutsuvat ystävänsäkin mukaan. Kahdeksan eri tuttua hahmoa on mukana 15 radalla käytävissä kolmessa cupissa. Super Mario Kart on ehta Nintendo-peli sieltä ihan parhaasta päästä.

Kahdeksan ajajaa, joiden välillä voit valita omasi, ovat kaikki ihan tuttuja. Muutamat on nähty juuri Super Mario Worldissa, mutta esimerkiksi Donkey Kong Junioria ei olla nähty vähään aikaan. Tässä on tarkempi esittely hahmoista:

## Mario

Mario selvytyy parhaiten mutkista, mutta huippunopeus ei ole kovin korkea. Hän on luonnolliseen tapaan kaikessa melko hyvä.



## Prinsessa

Prinsessa, joka yleensä saa tyytyä olemaan Marion pelastettavana, pärjää tällä kertaa hienosti oman nokkinsa. Hän on hyvä valinta



## Bowser

Bowser on hukan kömpelö, eikä hallitse mutkia kovin hyvin, mutta hän on nopea saatuaan vauhdin päälle. Hän tekee mielusti kilpailijoilleen kiusaa.



## Koopa Troopa

Tämä pieni kilpikonna ottaa kurvit hienosti, mutta hänellä on matala katonopeus. Sopii mainiosti ensi yrityksiin.



## Luigi

Marion nuoremalla veljellä on samat putkimiehen ja ajajan ominaisuudet. Hän on hyvä kuski, kun perustaidot alkavat olla hanskassa.



## Yoshi

Jos prinsessa kuskinna pärjää hyvin, tulee Yoshinkin kanssa mainiosti juttuun, sillä heillä on samankaltaiset ominaisuudet ja parhaat puolet.



## Donkey Kong Jr

Pelin toiseksi pahin ilkimys ei ole niin karski kuin Bowser, mutta myös Donkey Kong Jr. on hyvin nopea, kun hän pääsee vauhtiin.



## Toad

Jos pelaalle ensi kertoina, mutta ei halua valita kuskiksi ikeää Koopa Trooppaa, on Toad paras vaihtoehto. Ei kovin nopea, mutta sitä taitavampi mutkissa.



## APUVÄLINEET

Kun ajat keltaisen kysymysmerkin paalta, saat esiin, joka auttaa sinua voittamaan helpommin kilpailun.

## Punainen kilpi

Punainen koopakilpi on maaliin-hakeutuva ja puodottaa kuskun, joka on lähimpänä sinua.

## Vihreä kilpi

Vihreä koopakilpi toimii kuten punainenkin, mutta ettei se häkäädu maalin vaan menee suoraan eteenpäin.

## Sulka

Sulan avulla voit tehdä jättöaikana tällä tavalla ottaa oikotietä. Sopii hienosti kummiturva-aidalle.

## Tahiti

Kuten kaikissa muussakin Mario-peleissä, tuletasakun vahingottuiksi, kun ottaa tahden. Aja sitten muiden kuskien paalle.

## Kolikko

Kerätytasi tletyn maaran kolikoita, saat lisaelaman. Menetat kolikoita aina kun tornaat toiseen autoon.

## Banaaninkuori

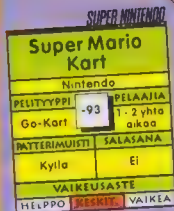
Heita banaaninkuori taaksesi. Jos joku toinen ajaa siihen, hän ei hallitse ohjastaan ja menettää ratosti aikaa.

## Sieni

Sienen avulla voit saada huippuvauhdin. Vauhko, etta se vaikuttaa vain hetken, mutta paaset silti kilpailijoiden ohi.

## Salama

Salama on kaikkein paras bonusesine. Kun käytät sen, tulevat kaikki kilpailijat pieniksi ja voit ajaa heidän ylitseen. Salamaa on vaikea saada.



0	1	2	3	4	5	
GRAFIikka & AANI						3.7
PELÄTTYYS						4.0
HAASTE						4.0
VIIHDE						4.5

## RADAT JA TURNAUKSET

Pelissä on neljä eri turnausta. Voit ihan alussa valita jonkin kolmesta, joko Mushroom Cupin, Flower Cupin tai Star Cupin, mutta neljäs, Special Cup tulee kysymykseen vasta kun olet saanut kultaa kaikissa kolmessa muussa turnauksessa ja ajat vielä 100-kuutiosta. Jokainen cup koostuu viidestä radasta ja sinun täytyy selvitä neljän ensimmäisen joukkoon päästäksesi jatkaamaan.

## MUSHROOM CUP

### Mario Circuit 1

Tämä on yksinkertaisin rata koko pelissä, sillä yksikään mutkista ei ole erityisen tiukkaa.



# AJAA GO-KARTIA

## FLOWER CUP

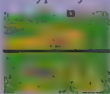
### Choco Island 1

Suklaaradat ovat tainna savea ja jos käännysivutain, kulku kay tahmeaksi. Muita isompia ongelmia ei ole.



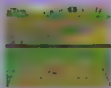
### Donut Plains 2

Pahinta tällä radalla on kauhea Monty Moles, joka saattaa hypätä ylös reistään ja asettua go-kartisti paalle. Hankkiudu hanesta eroon niin pian kuin mahdollista.



### Mario Circuit 3

Hei lahdon jälkeen on kysymysmerkkejä, joten saat tilaisuuden ottaa pikku etumatkan ihan alussa.



### Ghost Valley 2

Tämä on kimmuranttirata. Varo putoamista alas ja hyödynnä kelkkinen vauhtinuoli lähellä kierrosten loppua.



### Bowser Castle 2

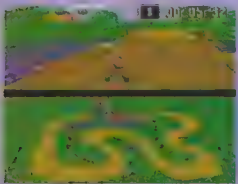
Bowserin toisessa linnassa voit valita useasta reitistä. Yritä eri vaihtoehtoja kunnes löydät parhaan. Kaikki mutkat ovat tiukkoja, joten pidä jarrua pohjassa usein.



Kolmannen cupin nimi on Star Cup ja se jatkaa edellisten linjoilla.

### Donut Plains 1

Donitsikenttä ykkösellä täytyy ensi kertaa poiketa huoltoon. Tiettyissä kurveissa täytyy painaa jarrua oikein toisissaan.



### Bowser Castle 1

Bowserin ensimmäinen linna on yksinkertaisin ja ainoa hankaluus on töyssytys, joka voi litistää sinut.



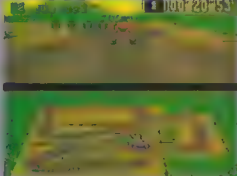
### Ghost Valley 1

Hankalaa! Haamuradat ovat melko vaikeita, sillä saatat ajautua levottomalle reitille ja menettää näin kallisarvoista aikaa.



### Mario Circuit 2

Mikaan Marion omista radoista ei ole kovin kinkkinen. Esteitä ei ole kovin paljoja ja rata on aina hyvä.



Mario ja Luigi valmistautuvat lähtöön.

### TOIMITUKSEN ARVIO

Super Mario Kart on samantyylinen kuin F-Zero, mutta vielä hausempi ajokilpailu. Tässä on niin paljon valinnanvaraa, ettei peliin kyllästy millään. Pelin tekee paljon jännittävämmäksi mahdollisuus pelata kaveria vastaan. Aluksi ajaminen tuntuu melko vaikealta, mutta pian innostuu jostain kuskista ja oppii hallitsemaan tämän hyvin. Super Mario Kart on ykkösluokan Nintendo-peli ja siksi se onkin sekä Huippupeli että Klassikko.

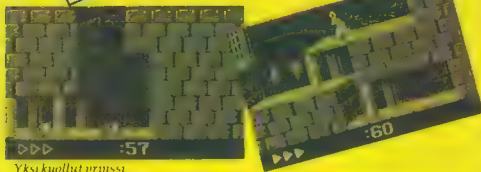
# PRINCE OF PERSIA®

## Tohveleita ja haaremihousuja



Prince of Persia	
Virgin Games	
PELITYYPPI	PELAAJIA
-93 aiku	1
Seikkailu	SALASANA
PATTERMUISTI	Kyllä
Ei	
VAIKEUSSASTE	
HELPPO	VAIKEA

Katala Jaffar hallitsee maata sillä välin kun sultaani on matkoilla ja hän haluaa mennä naimisiin sulttaatin tyttären kanssa. Sille on vain yksi este, tuntematon seikkailija, joka on rakastunut prinsessaan. Jaffar sulkee nuoren miehen tyrmeään pimeisiin vankiholveihin ja uskoo selvinneensä ongelmistaan. Nyt hän on valmis naimaan prinsessan. Mutta seikkailija ei luovuta niin helpolla. Hän murtautuu ulos tyrmästä ja alkaa etsiä tietä ulos. Maanalaiset luolat ovat laajoja ja vaihteja löytää joka nurkulta, mutta sinä voit opastaa nuoren sankarin ulos. Häät omavaltaisen varasultaani Jaffarin ja prinsessaan välillä ovat tapahtumassa pian, joten on syytä pitää kiirettä.



Yksi kuullut prins

Prince of Persia on tietokoneklassikko, joka nyt ilmestyy Nintendo-versiona. Kaikille kolmelle pelikoneelle on tulossa pelinsä tuota pikaa. Virgin on saanut jo valmiiksi NES- ja GB-pelit ja nama ovat hyvin samankaltaiset. SuperNES-versio on toteutukseltaan erilainen ja teknisesti selvästi parempi. Mutta niinpä se onkin Konamin työtä. Kun luet tätä tekstiä, on kaikki kolme versiota jo julkaistu USASA ja meille tulee siis ensimmäisenä Game Boyn versio.

### Level 1

Ensimmäinen tehtäväsi on löytää miekka. Ennen kuin saat sen haltuusi, ei voi pärjätä vaihteille, vaan joudut pysymään piilossa koko ajan. Miekan kanssa on syytä käydä vahdin kimpuun. Voit lyödä häntä painamalla A-nappia ja suojautua B-napilla. Homma hoituu äkkiä ja voit mennä Levelille 2.

### Level 3

Nyt peli alkaa käydä kiharaseksi. Sinun pitää tehdä monta vaikeita ja pitkiä loikkia ja samalla kiirehtiä, että ehdit kulkea ovista. Että kulku olisi todella hankalaa, on Jaffar tehnyt matkalle ansoja, jotka voivat tappaa pelkästä hipaisusta.

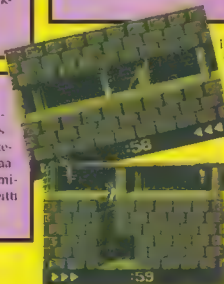
Peli koostuu kaikkiaan 14 radasta ja jokaisen soveltämiseen ei ole mikään helppo tehtävä. Onneksi pelissä on salasana käytössä, ettei jo selvitettyjä radastoja käydyä uudestaan.

0	1	2	3	4	5	
						AANI 3.3
						HELTTAVUUS 3.0
						HAASTE 3.8
						VAIKUE 3.3

Ilman miekkaa ei voi lyödä

### Level 2

Nyt sinun täytyy pystyä taituroimaan miekalla, sillä vastaasi asettuu enemmän vaihteja, joista pitää selvitä, että pääsee eteenpäin. Myös hyppääminen pitää osata tarkasti, sillä reitti on hankala.



### TOIMITUKSEN ARVIO

Prince of Persia on kunnan peli, joka ei valittavasti kauhean hyvin sovi Game Boylle. Kiirehtiminen on vaikeaa, kun kaikki on niin pientä ja taidokas animaatio, josta peli parhaiten tunnetaan, ei ole tässä muodossa oikein edukseen. On ymmärrettävää, että GB-versio julkaistiin ensiksi. Peli ei ole hullumpi, mutta verrattuna Konamin SNES-versioon tämä tuntuu valsalta.

# Mustasukkaisuutta?

GAME BOY

Mikki on ostanut Minnille lahjan, mutta Musta Pekka on varastanut sen. Sinun täytyy tulla apuun ja ohjata joko Mikki tai Minni läpi viiden mutkikkaan radan ja lopulta lölyttää Musta Pekka, että saisit lahjan takaisin.

## Bonukset

### Sydän

Kun löydät matkalla sydämen, saat sellaisen myös voimamittariin. Jos löydät vilkkuvan sydämen, saat mittarin täyteen, vaikka se olisi melkein tyhjä.

### Tähdet

Mustasta tähdestä saat yhden pisteen, valkoisesta 5 pistettä ja vilkkuvasta saat lisäelämän.

### Maaginen vesi

Kun löydät maagista vettä, tulet vähäksi aikaa vahingoittumaksi.

### Kristallipallot

Jos löydät radalta kaikki kristallikuulat, saat lisäelämän.

# MICKEY'S DANGEROUS CHASE™

0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA					
PELATTAVUUS					3.5
HAASTE					3.1
VIIHDE					3.5



Mickey's Dangerous Chase		
Capcom		
PELITYYPPI	PELAAJIA	
Seikkailu	1	
BATTERIAUASTE	SALASANA	
Ei	Ei	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	KESKIT	VAIKEA

## Rata 1 Mikin kotikaupunki

Mustan Pekan etsiminen alkaa Mikin ja Minnin kotikaupungista. Sinua on estämässä koiria ja ansoja tuhkatieheissä. Maan alle ei kannata mennä toisella osuudella, sillä reitti on todella vaikea. Kolmas ja viimeinen osuus radasta kuljetaan moottoriveneellä ja ilkeitä kaloja pitää varoa.

## Rata 2 Metsä

Metsä on kaunis paikka, mutta sinulla ei ole juuri aikaa pällistellä, sillä erilaiset eläimet käyvät päällesi. Liittäviä oravia ja kotkia on syytä varoa kun lennät ilmapallolla. Mutta on metsässä kilttejäkin eläimiä, joilla voit ratsastaa, kuten esimerkiksi karhut.

## Rata 3 Vuoret

Vuoriston kaikkein vaikeimmista paikoista ei selviä, ellei ole haavoittumaton. Kerää siis kaikki tähdet, jotka vain löydät. Tulet tarvitsemaan niitä kipeästi.

## TOIMITUKSEN ARVIO

Mickey's Dangerous Chase on vähän vanhempi Capcom-peli, jota ei vain ole aiemmin saatu tänne Suomeen. Verrattuna Duck Talesiin tämä ei ole ihan huippupeli, mutta ei tämä huonokaan ole. Varmaan hyvä valinta nuoremmalle Game Boy-pelaajalle.

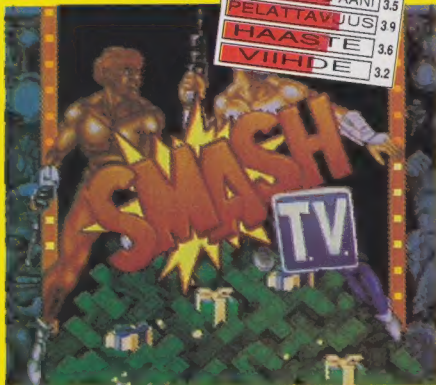


Tähtitiili.



Mikki ja koiri.





0	1	2	3	4	5
GRAFIKKA & ÄÄNI 3.5					
PELATTAVUUS 3.9					
HAASTE 3.6					
VIIHDE 3.2					

**Super Smash TV**

Acclaim	
PELITYYPPI	PELAAJIA
Action	1-2 yhtä aikaa
RAMMIMUISTI	SALASANA
Ei	Ei
VAIKKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT.

Ollaan vuodessa 1999 ja maailman suosituin TV-show on nimeltään Smash TV. Osanottajille annetaan ase ja heidän pitää sen jälkeen kulkea ampuen kaikkea liikkuvaa. Mitä pitemmälle pääsee, sitä suuremman palkinnon saa. Erittäin väkivaltaista ja moraalisesti arveluttavaa siis.

# RÄISKETTÄ RAHAN ETEEN

Super Smash TV on melkoinen vauhtipeli. Ainoa tarkoitus on ampuu ympärilleen niin paljon kuin jaksaa ennen kuin kuolee tai pääsee loppuun. Radat ovat pitkiä ja vaikeita ja loppupomojen kanssa ei ole varaa leikkiä. Pelissä on vain neljä rataa, mutta ne riittävät helposti krampaamaan lihaksesi.



*Matkan varrella on tuhottomasti bonuksia. Toiset ovat aseita ja toiset antavat paremman suojauksen.*

**Rocket Launcher**  
Hyvä ase, jolla on pitkä kantosäde ja joka selvittää helposti joukossa olevat viholliset.

**Grenade Launcher**  
Tämä ase on paras lähi- ja keskialueilla. Pysäyttää, niin teho on suurin.

**Double Shot**  
Kun saat tämän bonuksen, muuttuu aseesi teho heti kaksinkertaiseksi.

**Spread Shotgun**  
Tämän haulikon laukaus hajoo kerralla kolmeen suuntaan.

**Smart Bomb**  
BINGO! Smartbomb hoi- telee kaikki kukaan näiden viholliset kerralla. Erittäin tehokas ase.

**Force Shield**  
Tulet hetkeksi voittamattomaksi. May the force be with you.

**Surround**  
Kun Surround on käytössä, kuolevat viholliset jotka tulevat liian lähelle. Tämän kanssa ei pääse lainkaan nyrkkään.

**Acceleration**  
Nyt saat uutta potkun jalkoihisi ja pääset helpommin pakeno pahimpiin kornin.

**1-Up**  
Kun kuulet jonkun huutavan "DUDE" tiedät saaneesi tämän lisälaman.



Ensi potkun

**TOIMITUKSEN ARVIO**  
Acclaim on onnistunut luomaan uskomattoman vauhdikkaan action-pelin. Se tuntuu upealta aluksi, mutta alkaa väsyttää pian, varsinkin koska se on tulkittoman vaikea. Smash TV on tyyppi-illinen kolikkopeli, sillä pisteyden keruu on tärkeämpää kuin pelin selvittäminen. Niinpä tämä sopiikin paremmin pelilisiin kuin Super NESiin.



Monta vihollista.



**KEN**



# STREET FIGHTER II

**BLANKA**



**ZANGIEF**



**CHUN LI**



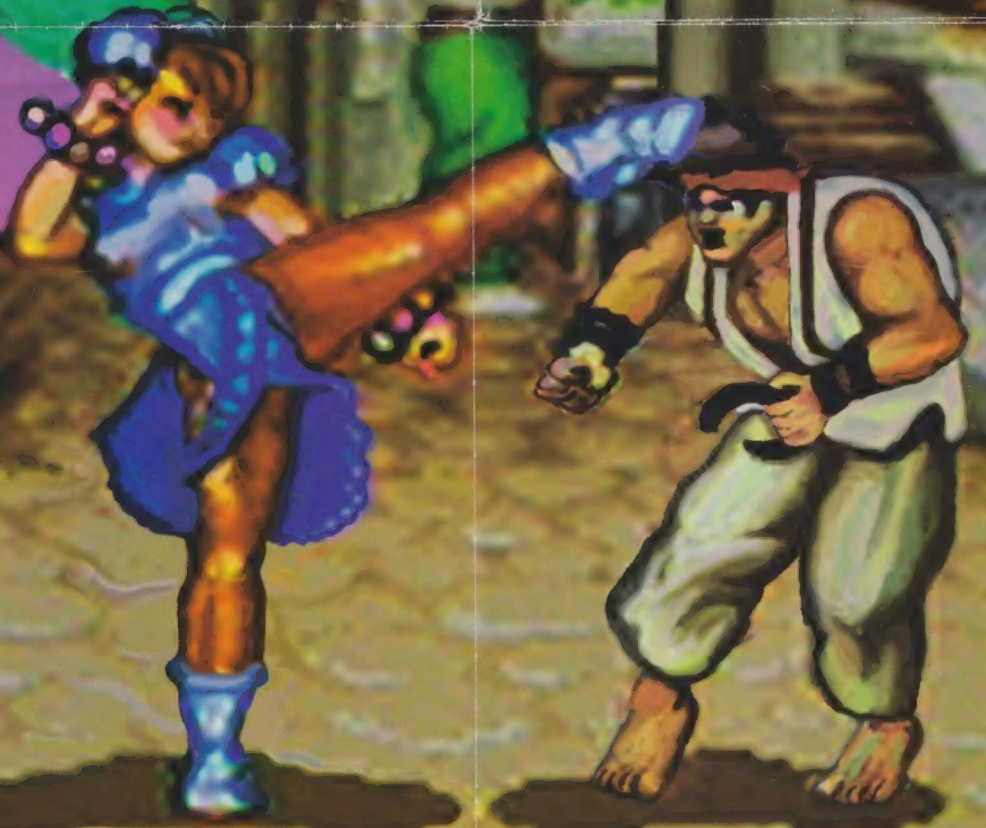
**RYU**



**DHALSIM**

# STREET FIGHTER II

**GUIDE**



**HONDA**



STREET FIGHTER II IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.  
CAPCOM IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.